

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 05-237216

(43)Date of publication of application : 17.09.1993

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

A63F 5/04

A63F 9/22

(21)Application number : 04-075536

(71)Applicant : TAITO CORP

(22)Date of filing : 26.02.1992

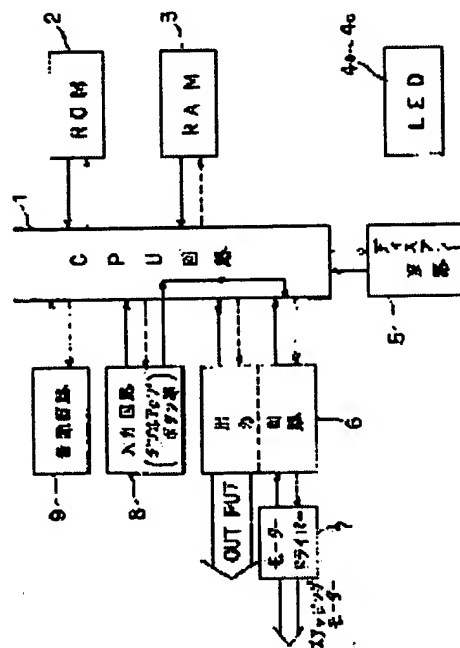
(72)Inventor : KUMAGAI HIDEO

(54) SLOT GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide a slot game machine having an increased degree of tension or excitement which will not lose interest of a player by changing a disposition display condition again when a specified combination of pictures is detected by a disposition detecting means, and changing a bet rate by a bet rate changing means interlocked with this.

CONSTITUTION: When a coin is charged from a coin charge port, a CPU circuit 1 drives stepping motor reels through an output circuit 6 and a motor driver 7, starts driving rotation of the reels, and stops rotation of the reels at a specified time after that. It is then determined whether or not vertical, lateral, or diagonal disposition of pictures when the reels stop is a combination for a win, and when there is the win, a player is informed that double-up or payment can be selected by the player. When the player pushes a double-up button, the CPU circuit 1 rotates one reel and stops it, and it determines whether or not this reel affords a win.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 26.02.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 12.12.2000

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁(J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-237216

(43)公開日 平成5年(1993)9月17日

(51)Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 5/04	5 1 2	8907-2C		
	5 1 3 C	8907-2C		
9/22	M	9209-2C		

審査請求 未請求 請求項の数2(全 6 頁)

(21)出願番号 特願平4-75536

(22)出願日 平成4年(1992)2月26日

(71)出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング

(72)発明者 熊谷 秀男

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング 株式会社タイトー内

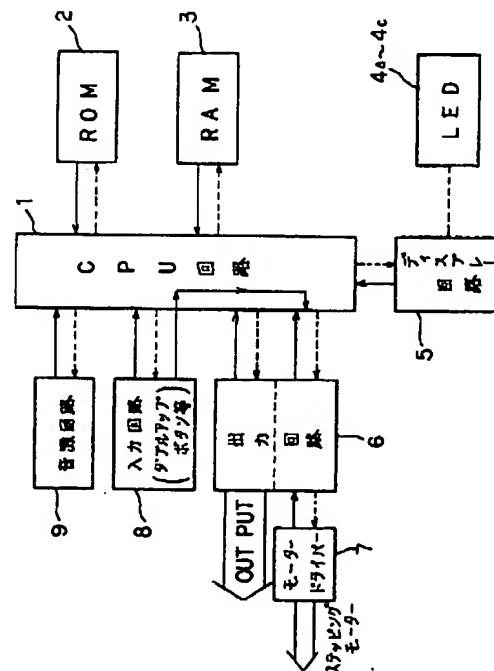
(74)代理人 弁理士 山田 武樹

(54)【発明の名称】 スロットゲームマシン

(57)【要約】

【構成】 本発明のスロットゲームマシンは、配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに、配列再変更手段が配列表示状態を再度変更すると共に、配列再変更手段と連動して賭け率変更手段が賭け率を変更するように構成される。

【効果】 ゲームの途中結果に応じてプレイヤーが賭け率を更に高くできるようにしたことで、プレイヤーに飽きられことなく、また緊張や興奮の度合いを高めることが可能となる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数種類の絵柄を行列状に配列して表示する配列表示手段と、前記配列表示手段が配列表示した状態を変更する配列変更手段と、前記配列変更手段が変更した配列状態が所定の絵柄の組合せであるか否かを検出する配列検出手段と、前記配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに前記配列表示手段が配列表示した状態を再度変更する配列再変更手段と、前記配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときにプレイヤーが操作してゲームの終了または前記配列再変更手段の起動を選択指示する選択指示手段と、前記配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに、前記配列再変更手段と連動して賭け率を変更する賭け率変更手段を具備することを特徴とするスロットゲームマシン。

【請求項2】 配列再変更手段が変更する配列は所定の一行のみであることを特徴とする請求項1記載のスロットゲームマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

【0002】本発明は、複数種類の絵柄を行列状に表示して、絵柄の組合せに応じてコインの払出しを行うスロットゲームマシンに関する。

【0003】

【従来の技術】

【0004】従来のスロットゲームマシンとして、複数種類の絵柄を表示したリールを複数列（例えば3列）に並べ、複数列のリールを回転および停止させたときの絵柄の組合せに応じてコインの払出しを行うメカ式のスロットゲームマシンが存在する。

【0005】この従来のメカ式スロットゲームマシンでは、まずゲームの賭け枚数を決定してゲームを開始すると、所定時間後に各リールが左から順に停止し、絵柄の組合せが入賞の組合せの場合にはオッズに応じてコインの払出しが行われることで、1回のゲームが終了する。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】このような従来のスロットゲームマシンでは、ゲームにめりはりがなく、プレイヤーにすぐに飽きられるおそれがある。また、入賞してもオッズに応じたコインの払出しが自動的に行われて、そのときのプレイヤーの意向が全く無視されるので、緊張や興奮する度合いが少ないという問題点がある。

【0008】本発明は、上記の問題点を鑑みてなされたもので、ゲームの途中結果に応じてプレイヤーが賭け率を更に高くできるようにすることで、プレイヤーに飽きられことなく、また緊張や興奮の度合いを高めたスロットゲームマシンの提供を目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】

【0010】この目的を達成するために、本発明のスロットゲームマシンは、複数種類の絵柄を行列状に配列して表示する配列表示手段と、配列表示手段が配列表示した状態を変更する配列変更手段と、配列変更手段が変更した配列状態が所定の絵柄の組合せであるか否かを検出する配列検出手段と、配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに配列表示手段が配列表示した状態を再度変更する配列再変更手段と、配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときにプレイヤーが操作してゲームの終了または配列再変更手段の起動を選択指示する選択指示手段と、配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに配列再変更手段と連動して賭け率を変更する賭け率変更手段を具備するように構成される。

【0011】また、好ましくは、配列再変更手段が変更する配列は所定の一行のみであるように構成される。

【0012】

【作用】

20 【0013】上記構成のスロットゲームマシンにおいては、配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに、配列再変更手段が配列表示状態を再度変更すると共に、配列再変更手段と連動して賭け率変更手段が賭け率を変更するようにしたことで、ゲームの途中結果に応じてプレイヤーが賭け率を更に高くできるようにして、プレイヤーに飽きられことなく、また緊張や興奮の度合いを高めることができる。

【0014】

【実施例】

30 【0015】以下、本発明の実施例を図面に基づいて説明する。

【0016】図1は、本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すブロック線図である。

【0017】図1において、1は図4と共に後述するプログラムに従ってスロットゲームマシン全体を制御するCPU回路であり、2はこのプログラムを記憶させたROMである。3はCPU回路1の作業領域として使用されるRAMである。

40 【0018】プレイヤーの意向は、図2にボタン12～16で示されるダブルアップボタン13等の入力回路8を操作することによってCPU回路1に伝えられる。CPU回路1は後述するプログラムに従ってディスプレイ回路5、出力回路6、および音源回路9に出力信号を送り、それぞれディスプレイの表示制御、ステッピングモーター（図示せず）の駆動制御、およびゲーム音の制御を行う。

50 【0019】ディスプレイ回路5はスロットゲームマシン10（図2参照）の前面に設けられたディスプレイを駆動制御する回路であり、特に、3つのLED4a～4cによってペイラインを表示するようにしている（図2

参照)。

【0020】また、出力回路6は3個のステッピングモーター(図示せず)の駆動制御を行い、3つのリール11a~c(図2および図3参照)の回転駆動および停止の制御を行う。リール11a~cにの周囲には、図3に示すように、複数種類の絵柄が描かれており、図2および図3の縦方向に回転移動する。スロットゲームマシン10の前面では、3つのリール11a~cのそれぞれについて3つの絵柄が表示され、合計9個の絵柄が行列状に表示される。3つのリール11a~cが停止したときの絵柄の縦、横、および斜めの列が予め決められた絵柄の組合せになった場合に、オッズに応じてコインの払出しが行われる。

【0021】なお、図3に示したSEVEN、G、BELL、1-BAR、2-BAR、3-BARの文字は、それぞれ数字の7、ゴースト(空白)、ベルのマーク、1本のバー、2本のバー、3本のバーがリール11a~c上に描かれていることを示している。即ち、リール11a~c上にはこれらの文字は記載されておらず、絵柄のみが描かれている。

【0022】図4は、CPU回路1のプログラムを説明するフローチャートである。プログラムがスタートすると(ステップS1)、まずディスプレイ回路5に表示してスロットゲームのベットを行うようにプレイヤーに促す(ステップS2)。ベットとはコインを賭けることであり、図2に示すコイン投入口17からプレイヤーがコインを投入することを意味する。

【0023】プレイヤーがベットを行うと、CPU回路1は出力回路6およびモータードライバー7を介してステッピングモーターリール(図示せず)を駆動し、リール11a~cの回転駆動を始める。その後、一定時間後にCPU回路1はリール11a~cの回転を停止させる。停止のさせ方については、いくつかの仕様が考えられる。例えば、リール11a~cが左から順に自動的に停止する仕様や、リール11a~cが同時に停止する仕様、プレイヤーが操作して各リール11a~cをそれぞれ個別にマニュアルで停止する仕様等が考えられる。

【0024】リール11a~cの回転を停止させると、CPU回路1はリール11a~cが停止したときの絵柄の縦、横、および斜めの列が予め決められた絵柄の組合せ(入賞の組合せ)であるか否かの判定を行う(ステップS3)。入賞が無い場合にはゲームを終了(GAME OVER)して、直ちにステップS2に戻る。入賞が有る場合には(ステップS5)、プレイヤーがダブルアップと払い出しとを選択できるように、その旨をディスプレイ回路5を介してプレイヤーに知らせる。ここでプレイヤーがペイアウトボタン12(図2参照)を押して払い出しを選択すると、コイン払出口18を介してコインの払い出しを行う(ステップS7)。

【0025】プレイヤーがダブルアップボタン13(図

2参照)を押してダブルアップを選択すると(ステップS6)、CPU回路1は出力回路6およびモータードライバー7を介してリール11aのみ回転駆動を始める。その後、一定時間後にCPU回路1はリール11aの回転を停止させる(ステップS8)。この間は、リール11aのみが使用されるので、その旨をプレイヤーに知らせるために、図5に示すようにLED4aのみを点灯し、LED4bおよび4cは消灯する。

【0026】リール11aの回転を停止させると、CPU回路1はリール11aが入賞であるか否か、即ち絵柄が出たかゴースト(空白)が出たかの判定を行う(ステップS8)。入賞が無い場合にはダブルアップ負けとしてゲームを終了(GAME OVER)し、ステップS2に戻る。入賞が有る場合には(ステップS10)、プレイヤーがダブルアップと払い出しとを選択できるように、その旨をディスプレイ回路5を介してプレイヤーに再度知らせる。ここでプレイヤーがペイアウトボタン12(図2参照)を押して払い出しを選択すると、ダブルアップ勝ちとして、ステップS5で払い出しを選択した場合の2倍の枚数のコインをコイン払出口18を介して払い出す(ステップS17)。

【0027】プレイヤーがダブルアップボタン13(図2参照)を押してダブルアップを選択すると(ステップS16)、CPU回路1は出力回路6およびモータードライバー7を介してリール11aのみ回転駆動を始める。その後、一定時間後にCPU回路1はリール11aの回転を停止させる(図示せず)。

【0028】このようにして、ダブルアップ勝ちが続く限りは、プレイヤーは繰り返してダブルアップを選択でき、ダブルアップを選択しなかった場合の2倍の枚数のコインを得ることができる。逆に、ダブルアップで負けた場合には、それまでに獲得した所定枚数のコインの支払いを受けることができない。

【0029】上述したように、入賞が有った場合に、プレイヤーの意向でダブルアップを何度でも選択することができる。即ち、プレイヤーの意向に応じてゲーム途中で賭け率を更に高くできるので、プレイヤーに飽きられことなく、また緊張や興奮の度合いを高めたスロットゲームマシンを提供することができる。

【0030】以上、本発明を実施例により説明したが、本発明の技術的思想によれば、種々の変形が可能である。例えば、上述した実施例においては、複数列のリールを回転および停止させるメカ式のスロットゲームマシンとして説明したが、メカ式に限定されることはなく、陰極線管に絵柄を表示するようにしたスロットゲームマシンにも本発明を適用することが可能である。

【0031】

【発明の効果】

【0032】以上のように、本発明のスロットゲームマシンによれば、配列検出手段が所定の絵柄の組合せであ

ることを検出したときに、配列再変更手段が配列表示状態を再度変更すると共に、配列再変更手段と連動して賭け率変更手段が賭け率を変更するようにしたこと、ゲームの途中結果に応じてプレイヤーが賭け率を更に高くできるようにして、プレイヤーに飽きられことなく、また緊張や興奮の度合いを高めることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すブロック結線図である。

【図2】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示す正面図である。

【図3】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すリールの正面図である。

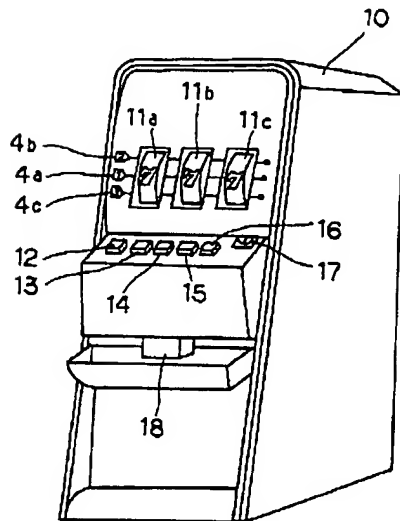
【図4】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すフローチャートである。

【図5】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すリールおよびLEDの正面図である。

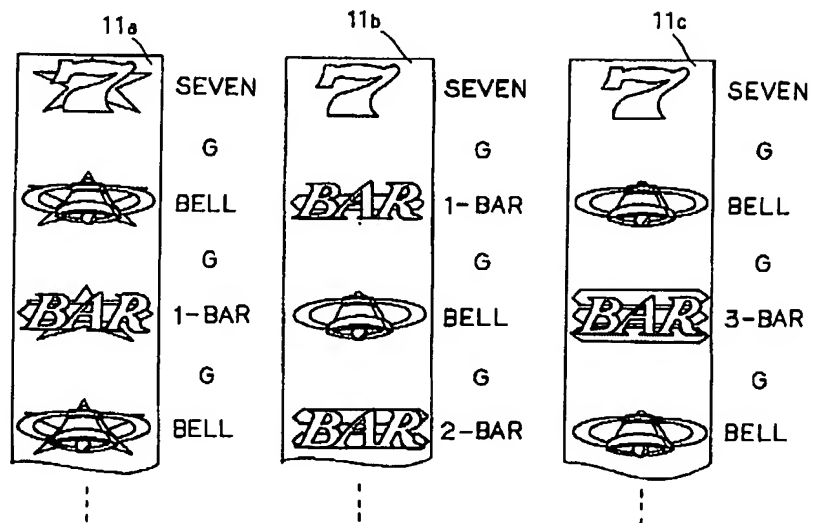
【符号の説明】

- * 1 CPU回路
- 2 ROM
- 3 RAM
- 4a~4c LED
- 5 ディスプレー回路
- 6 出力回路
- 7 モータードライバー
- 8 入力回路
- 9 音源回路
- 10 スロットゲームマシン
- 11a~11c リール
- 12 ペイアウトボタン
- 13 ダブルアップボタン
- 14 マックスベットボタン
- 15 1ベットボタン
- 16 スタートボタン
- 17 コイン投入口
- * 18 コイン払出口

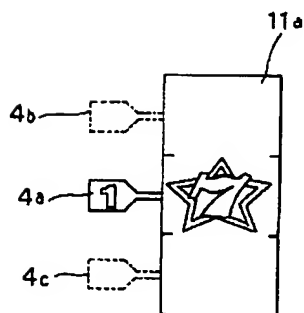
【図2】



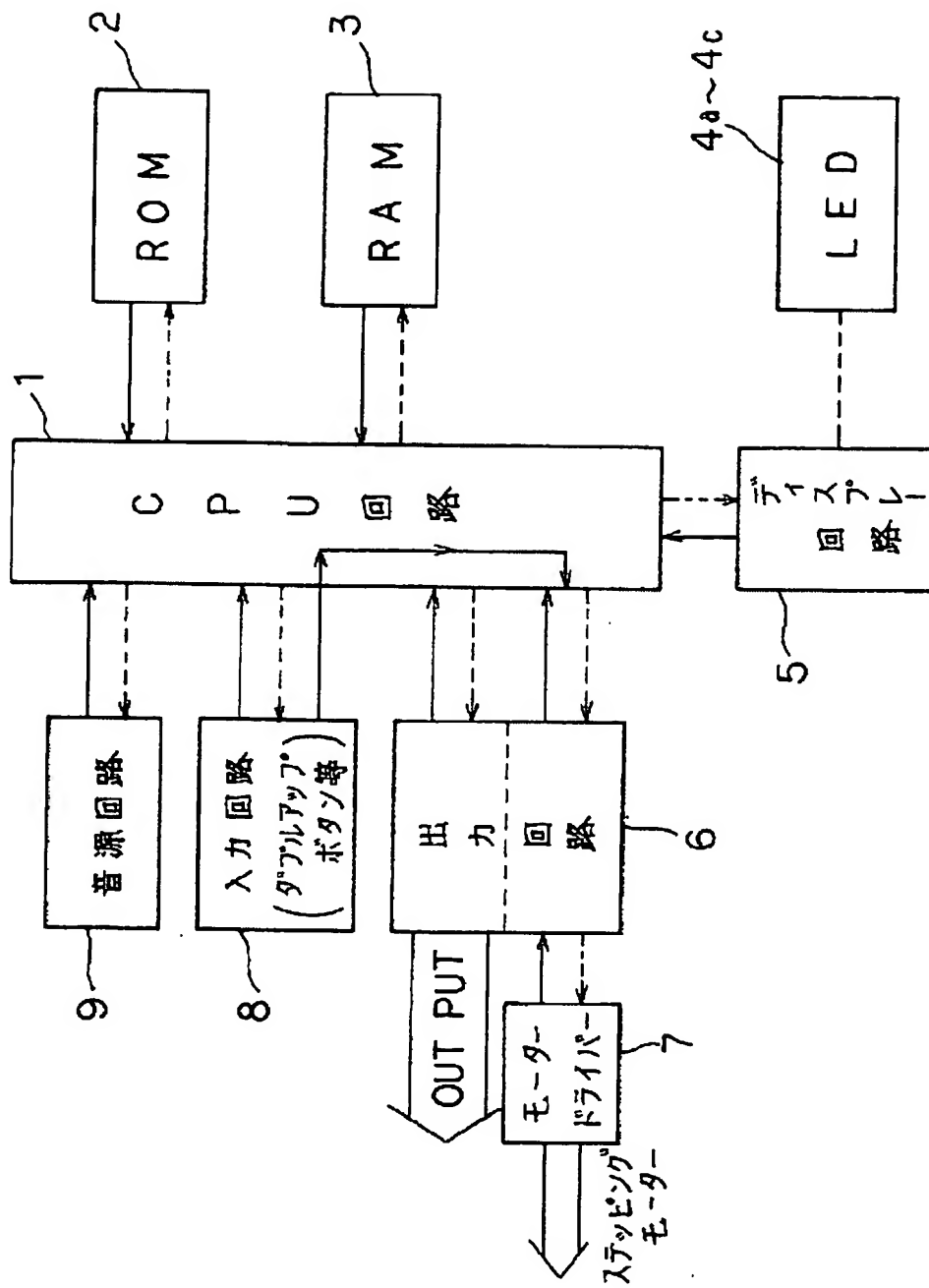
【図3】



【図5】



【図1】



【図4】

